

УДК 17

Е-НОМО SAPIENS: ВИРТУАЛЬНЫЙ МИКРОКОСМ И ГЛОБАЛЬНАЯ СРЕДА ОБИТАНИЯ¹

Баева Людмила Владимировна,
доктор философских наук, профессор,
Астраханский государственный университет,
Астрахань, Россия
baevaludmila@mail.ru

Алексеева Ирина Юрьевна,
доктор философских наук, доцент,
Институт философии Российской академии наук,
Москва, Россия
ialexeev@inbox.ru

Аннотация: Статья посвящена анализу процесса виртуализации жизни и среды обитания человека, связанной с развитием электронной культуры и ее феноменов. Вопросы трансформации личности в виртуального героя, перехода социальной коммуникации в электронные формы рассматриваются с позиции философского, аксиологического, экзистенциального подходов. В статье раскрываются аспекты процесса виртуализации образа жизни человека, связанные с возрастанием роли управленческих технологий и манипуляции, анализируются особенности трансляции, симуляции, сублимации в жизненном мире современного человека. Процесс виртуализации оказывается неизбежно связанным с феноменом бегства от реальности, с социальным эскапизмом. Другим следствием виртуализации жизненного мира человека становится возрастание Я-центризма, нарциссизма, стремления к самопрезентации в мире. Особую значимость в условиях высокотехнологичной эпохи потребления приобретает ценность гедонизма, которая начинает играть в современном мире доминирующую роль. Риски и угрозы потери атрибутивных признаков личности изучаются и с позиции обретения новых свобод и возможностей человека информационной эпохи. Парадоксом при этом является то, что предельный эскапизм и нарциссизм, уход в микросоциум своего Я превращаются в макросоциальную глобальную систему, обладающую беспрецедентной степенью открытости, отличающуюся высоким динамизмом и возможностью управления из любой ее части.

¹ Проект «Виртуализация современной культуры и “жизненного мира” человека: социокультурный, аксиологический, антропологический анализ» выполнен при поддержке РГНФ № 14-03-00289а.

Ключевые слова: электронная культура; виртуализация; управление; симуляция; эскапизм; гедонизм; трансляция; манипуляция.

E-HOMO SAPIENS: VIRTUAL MICROCOSM AND GLOBAL ENVIRONMENT

Baeva Liudmila,
Ph.D., professor,
Astrakhan State University,
Astrakhan, Russia
baevaludmila@mail.ru

Alekseeva Irina,
Ph.D., Associate Professor,
Institute of Philosophy of the Russian Academy of Sciences,
Moscow, Russia
ialexeev@inbox.ru

Abstract. This article analyzes the process of virtualization of life and human environment, which is connected with development of e-culture and its phenomena. Different questions of personal transformation into a virtual character, the transition of social communication in electronic form are considered from the standpoint of philosophical, axiological, existential approaches. The article describes aspects of a person's lifestyle virtualization associated with the increasing role of management, manipulation; analyzes the characteristics of the broadcasting, simulation, sublimation in the life world of modern man. Virtualization process is inevitably associated with the phenomenon of escape from reality, with social escapism. Another consequence of the virtualization world human life is increasing self-centrism, narcissism, desire for self-presentation in the world. Of particular importance in an era of high-tech consumer gains value hedonism, which plays in the modern world a dominant role. The risks and the threat of losing attribute personality traits are studied also from a position of gaining new freedoms and human capabilities of the Information Age. The paradox here is that the ultimate escapism and narcissism, exit into microsociety "I" turn into an extremely open macrosocial global system characterized by a high dynamism and opportunity management of any part thereof.

Key words: e-culture; virtualization; management; simulation; escapism; hedonism; broadcasting; manipulation.

Введение

Новая электронная культура, бурно развивающаяся в последние десятилетия, не только породила новые феномены и формы, но и стала своеобразной средой существования человека. Человек электронной культуры большую часть жизни проводит в виртуальном пространстве, где он работает, играет, знакомится, общается, любит, достигает признания или наоборот. В этом пространстве личность трансформируется в виртуального героя, созданный им образ для выхода в Сеть, где он живет в чрезвычайно динамичной среде, требующей от него многих усилий, мобилизации незадействованных ранее сил и возможностей. Сфера электронной культуры – своего рода «вторая жизнь», аналог и продолжение реальности, «живой культуры», в которой «человек доинформационный» искал решение своих экзистенциальных проблем: «бытия к смерти», абсурдности, несвободы, одиночества. Современный человек, живущий в некой «виртуальной сансаре», перерождений жизнью и смертей, сам смещается в мир виртуальных симулякров. Мы становимся сегодня свидетелями нового феномена – виртуализации сознания, когда человек перестает ощущать себя «реальным» – физически и экзистенциально. Он «перенесен» «душой и телом» в виртуальность, мир, который остается конструкцией сознания и высоких технологий, но постепенно девальвирует ценности физически реального бытия.

Целью данной работы является анализ некоторых аспектов виртуализации жизненного мира человека (его микро- и макрокосмоса) в условиях развития электронной культуры, который будет проведен с позиции аксиологического анализа.

Материалы и методы.

Прежде всего отметим, что исследование проблем виртуализации, информатизации социума, культуры, человека в последние годы становится одним из важнейших направлений в мировой науке. Одними из первых проблемами изучения информационного общества, влияния развития высоких технологий на культуру и человека начали заниматься исследователи-теоретики постиндустриального общества – А. Тоффлер, П. Дракер, М. Желены, М. Маклюэн, М. Кастельс, Дж. Нейсбит, Дж. Стиглиц и др. Процессы развития общества и человека в эпоху высоких технологий с точки зрения социокультурного подхода анализировали Ю. Хабермас, Н. Луман, У. Бек, Р. Барт, Ж. Бодрийяр, П. Бурдье, М.Н. Эпштейн.

В России эти проблемы в последние 20 лет активно исследуются в трудах В.С. Степина, Н.И. Лапина, В.М. Межуева, В.К. Кантора, А.С. Панарина, В.И. Пантина, В.Г. Федотовой, Т.И. Заславской и др.

Проблемами электронной культуры занимаются А. Ронки (Миланский университет), К. Вельтман (Институт МакЛюэна, Нидерланды); этические и антропологические проблемы информационного пространства изучают сотрудники Международного центра по проблемам информационной этики (ICIE) г. Карлсруэ, Германия (Р. Капурро и др.), Лондонской школы экономики, факультета медиа и коммуникации (Великобритания) (Л. Хэддон и др.), Центра компьютерной и социальной ответственности (Монтфортский университет, Великобритания) (С. Роджерсон и др.), Центра изучения информационного общества университета г. Хайфы (Израиль) (Д.Р. Рабан), Центра медиафилософии и Лаборатории компьютерных игр Санкт-Петербургского государственного университета (В.В. Савчук), Киевского национального университета культуры и искусств (О.М. Холод) и т.д.

Активно развивающимся научным направлением выступает изучение этических и правовых аспектов развития общества и человека в условиях информатизации. Одним из лидирующих в этой области является университет Оттавы (Канада), где на протяжении более десяти лет под руководством профессора Л. Рокки ведутся исследования в области влияния развития технологий и техники на этику и межличностную коммуникацию.

Из российских центров, прежде всего, следует выделить исследования Института философии РАН (В.С. Степин, Е.А. Мамчур, Е.В. Петрова и др.), действующих в Институте центров изучения социокультурных изменений (член-корр. Н.И. Лапин, Л.А. Беляева и др.) и виртуалистики (М.А. Пронин и др.); Научного совета РАН по методологии искусственного интеллекта (академик С.Н. Васильев, академик В.А. Лекторский, Д.И. Дубровский); Института социологии РАН, где проводятся исследования и мониторинги влияния информатизации на социальные процессы; с 1988 г. комплексное исследование в указанной сфере осуществляет Институт развития информационного общества (Т.В. Ершова и др.), издающий специализированный научный периодический журнал «Информационное общество»; Томский государственный университет, где исследуются феномен «высоких технологий» и тенденции

развития высокотехнологичного социума (И.В. Мелик-Гайказян, Е.А. Жукова и др.) и т.д.

Виртуальная реальность как символизм сознания человека рассматриваются в трудах Э. Кассирера, Г. Когена, С. Лангер, М.К. Мамардашвили и т.д. Трактовка виртуальной реальности с позиций компьютерных технологий представлена работами таких специалистов, как М. Крюгер, И. Сазерлэнд, Н.А. Носов и др. Классификации виртуальных реальностей приводятся в исследованиях Т.А. Кирик, Ю.В. Наседкиной, В.Л. Силаевой и др. Анализ специфики компьютерных игр представлен в работах И.Е. Гутмана, Д.Е. Прокудина, С. Kerdellant, G. Crezillon и др.

Нами также предпринимались попытки анализа сущности электронной культуры и социокультурных, экзистенциальных, ценностных трансформаций в ее условиях.

Анализ работ в этой области свидетельствует о росте проблем, связанных с воздействием информационных технологий не только на экономику, науку, экологию современного общества, но и на его духовные, социокультурные процессы, современный антропогенез и социогенез.

Результаты исследования и их обсуждение.

Важнейшей тенденцией современной культуры является ее сращение с информационными технологиями, переход многих форм реальной действительности в виртуальную, ведущий к значительным переменам для социума и человека. Цифровые аналоги объектов культуры (музей, книга, игра и др.) уже стали привычными, как и электронные услуги, покупки, СМИ и проч. Человек живет и действует пока еще в двух мирах: реальном и виртуальном, но последний наступает все более активно и неотвратимо. Произошла виртуализация таких сфер жизни человека, как коммуникация и поиск информации, виртуализируется сфера образования, услуг, досуга, творчества, искусства. Микрокосм «человека информационного» составляют не только его мысли, чувства, переживания, но и их манифестация в информационном пространстве, где современная личность обретает себя в глобальных масштабах интернет-коммуникации. Остановимся на наиболее существенных аспектах виртуализации жизни человека.

Управление. Новый век – эпоха менеджеров, управления системами, знаниями, информацией. «Человек информационный» становится все более активным в управлении реальностью, ее

дорабатыванием, обновлением, изменением. Интерактивность, выступающая одним из атрибутов электронной культуры, дает возможность человеку участвовать в создании собственной информационной вселенной, своего виртуального мира (персонального сайта, профиля и проч.), а также вносить свои коррективы в единую глобальную информационную среду. Человек не просто смотрит передачи, читает книги, посещает лекции или сайты и т.д., а сам создает новости, общается с элитой, пишет разделы в Википедию и ее аналоги, дает оценку полученной информации и информационным продуктам. При этом позиции профессионалов и непрофессионалов предельно уравниваются, в управлении глобальной средой потенциально могут участвовать все субъекты. Это дает каждому участнику возможность ощутить себя частью единого «информационного человечества», создателем новых идей и образов. Возможность соучастия в создании информационного пространства и целых сообществ позволяет специалистам полагать, что это соединяет и умножает усилия отдельных людей в собирание единого контента – хранилища «мудрости» человечества [1]. Стремление к управлению становится одной из форм удовлетворения потребностей, достижения целей, новым выражением «воли к власти», утверждения контроля над «пространством и временем» в их виртуальном выражении.

Трансляция. Человек получает невиданное ранее количество разнообразной информации, но почти не перерабатывает ее, не осваивает, не придает ей собственной оценки и осмысления. Он передает ее другим членам сообщества, которые также минимально заинтересованы в ее содержании. Изучение глубоких, серьезных текстов заменяется короткими высказываниями, яркими визуальными образами, просмотр которых становится формой досуга, вытесняющей традиционные формы рекреации. Информационная перегрузка, увеличиваясь до предельных состояний, переходит в свою противоположность: влечет минимум восприятия информации. Даже в процессе обучения получение новой информации становится все более «скользящим по поверхности», редуцируется к получению «необходимых сведений» в узком профессиональном поле. В информационном потоке человек оказывается звеном, которое практически не добавляет новой ценности к существующей информации, лишь многократно тиражируя ее и постепенно упрощая содержание. Сквозь человека проходят огромные потоки

значимой и не значимой информации, на фоне информационного мусора все сложнее становится выявить главное, истинное. Для того чтобы защититься от информационного спама, человек устанавливает барьеры восприятия, блокирует «ненужное», в разряд которого попадает и то, что является мировоззренчески ценным. Пресыщенность информацией переходит в свою противоположность: современный человек все с большим трудом усваивает даже базовый минимум знаний. На фоне развития технологий, облегчающих решение простых и сложных задач, человек перестает запоминать то, что раньше было необходимым: таблицу умножения, правила письма, стихи, названия, даты и т.д. Таким образом, несмотря на увеличение объемов воспринимаемой информации, она не переходит на уровень знаний, так и оставаясь в зоне виртуального доступа.

Сублимация. Нерастроченная в реальном мире активность «человека информационного» трансформируется, сублимируется в виртуальную активность, которая постепенно становится необходимым условием существования. Выход в Сеть от одного раза в неделю или в день приходит к практически постоянному присутствию в «онлайн». Здесь человек реализует потребности в общении, в познании, удовольствии и т.д. Виртуальная коммуникация в ее многообразных формах способствует повышению «комфортности» жизни человека. Возможность мгновенно поделиться информацией, переживанием дает человеку ощущение необходимой эмоциональной поддержки извне [2]. Человек осуществляет в виртуальном пространстве и то, что он не может позволить себе в реальном: становится сверхчеловеком в игре, ведет диалог на равных с представителями элит, создает цивилизации и даже «убивает» себе подобных. «Выплеск эмоций» называют одной из важных функций виртуальной активности (особенно игровой), но такая разрядка порой не дает ощутимых положительных последствий для восприятия реальности. Сублимация играет важную роль в создании защитного барьера, который ограждает человека от реальных переживаний и потерь, создает ощущение всемогущества, зону безопасности и комфорта.

Симуляция. Многие действия человека в информационном пространстве – своего рода вариации его повседневности, его «вторая жизнь», где есть возможность выбора персонажа и его судьбы. Игровая площадка «Second Life», которой в 2013 году исполни-

лось уже 10 лет, наиболее ярко иллюстрирует эту возможность, став культовой для своего поколения². При этом симуляция не только позволяет по-разному прожить свою виртуальную жизнь, но и становится фактором изменения для жизни реальной (были зафиксированы разводы, суициды и т.д. на почве отождествления человека со своим героем). По словам О.Н. Вершинской, прогресс ИКТ делает виртуальный мир все более реальным и человеческая психика не всегда способна улавливать различия между ними [3]. Симуляторы становятся важными помощниками человека при освоении сложных процессов по управлению системами, движением и т.д., и в этом отношении их роль невозможно переоценить. Однако проблема состоит в том, что впоследствии человек начинает и реальные процессы воспринимать как продолжение симуляции, без их необходимой эмоциональной и логической обработки.

Манипуляция. Роль скрытого управления чужой волей, имеющего целью нанесение субъекту ущерба, в условиях информационного пространства предельно расширяется. Искренность размышлений становится ловушкой для блогеров, фотографии и факты – основой для компромата и фальсификаций, за кажущейся свободой и хаосом скрывается хорошо просматриваемый, управляемый миропорядок. Известные формы манипуляции, такие как реклама или идеология, дополняются новыми возможностями благодаря социальным сетям и даже сетевым играм. Так, по данным Нью-Йорк Таймс, Гардиан и ProPublica, спецслужбы США и Великобритании используют онлайн-игры как почву для сбора разведывательных данных. В частности, упоминаются наиболее массовые игры «World of Warcraft», «Second Life» и «Xbox Live» в качестве потенциальных мишеней для шпионажа, ID-слежения, отслеживания местоположения и другой контртеррористической деятельности. Документы также показывают, что шпионские агентства использовали онлайн-игры для вербовки потенциальных информаторов [4]. «Человек информационный» еще в большей мере, чем раньше, оказывается подверженным зомбированию, программированию, флешмоб-кодированию, при этом полагая, что действует и живет исключительно в своих интересах.

Нарциссизм. Стремление к самореализации в условиях информационной эпохи становится одним из доминирующих в пове-

² Приблизительно 13 миллионов человек посетили «Second Life» по крайней мере один раз, около 450 тысяч жителей находятся в игре постоянно.

дении человека. Я-центризм заключается в стремлении говорить, а не слушать, управлять другими, а не быть членом команды, подчинять мир своим желаниям и интересам, а не играть по общим правилам. Ценности самореализации, согласно А. Маслоу, составляют вершину иерархии, однако важно осознать, что именно реализует человек. Если речь идет о собственном эгоизме, то его предельная реализация может быть опасной тенденцией. Современный человек стремится управлять реальностью, быть потребителем максимума благ, самостоятельно выстраивать свою жизнь, быть независимым вплоть до полной автономии от социума. Многие исследователи, например Е. Goffman, полагают, что этому способствуют как формирование общества потребления, так и развитие средств массовой информации [5].

Эскапизм. Стремление скрыться от реальности, освободиться от тяжести выбора решений, ответственности, труда, обязанностей и проч. имеет разнообразные формы – от деструктивных (алкоголизм, наркомания, суицид) до конструктивных или социально приемлемых (увлечение фэнтэзи, игрой, спортом и т.д.). Уход в пространства Интернета стал еще одним вариантом «бегства от реальности», позволяющим человеку остановить сценарий его реальной жизни, который был «запущен» не по его воле. Неудовлетворенность своим положением «здесь и сейчас», сниженная самооценка, желание «чего-то большего» или «иного», тяга к сильным ощущениям и удовольствию становятся причинами ухода в социальные сети, игры, из которых все сложнее оказывается выйти. По статистике, средний возраст людей, которые страдают от интернет-зависимости, варьируется от 17 до 21 года, причем преимущественно это мужчины. По мнению специалистов, «проведя несколько лет в виртуальной реальности, молодые люди уже не способны органично вписаться в реальную жизнь общества. Они настолько оторваны от нее, что оказываются социальными изгоями, не способными создать полноценную семью» [6]. Стремление «уйти от реальности», как ни парадоксально, оказывается характерным для достаточно благополучного в социально-экономическом отношении общества. Человек, не нуждающийся в выживании, борьбе за свое существование или высокую идею, пребывающий в состоянии материального благополучия и свободы, тем не менее, выбирает иную жизнь, полную экстремальных ощущений и накала страстей.

Гедонизм. Экономически высоко развитое общество имеет своим культурным кодом удовольствие. Современный пользователь информационных услуг, геймер, член сетевых сообществ – человек эпохи потребления разнообразных благ информационного мира – также стремится к получению гедонистических благ. Удовольствие от общения, самовыражения, эстетическое удовольствие от визуальных образов в игре, наконец просто ощущение приятного «ничегонеделанья», «убивания времени» в сети, игре, Интернете – все это привлекает молодежь начала XXI века. Специалисты утверждают: люди, проводя все свободное время за компьютерной игрой, испытывают удовольствие, в некоторой степени подобное наркотическому. Так, невролог П. Уайброу отмечает, что компьютеры как усиливают возбуждение, так и углубляют депрессию пользователя [7]. Интернет-зависимость проявляется в развитии у современного человека стремления к постоянному присутствию в Сети, взаимодействию с виртуальными партнерами, виртуальной игромании, как следствие – в пренебрежении собственным здоровьем, реальными социальными связями, в ослаблении познавательной, творческой активности, усилении пассивной, не перерабатывающей информацию форме восприятия реальности. В Китае, Южной Корее и на Тайване интернет-зависимость как диагноз уже признана медициной, а злоупотребление Интернетом воспринимается как общенациональный кризис. В этих странах интернет-зависимыми считаются десятки миллионов граждан. По мнению J. Kornhuber, E.-M. Zenses, B. Lenz, C. Stoessel, P. Bouna-Rugгоц, воздействие компьютерных игр на человека можно сравнить с алкогольной зависимостью [8]. Эти ученые отмечают, что время пребывания человека в игре не является главным фактором развития негативных последствий (таких как тревожность, потеря контроля и др.), а в большей степени связано с принадлежностью к некоей группе риска.

Заключение

Итак, современный E-Homo Sapiens свободно чувствует себя в созданной им информационной среде обитания, хотя при этом он находится под влиянием стремлений к власти, удовольствию, независимости, а также творчеству, любви, самовыражению. Человек обретает себя в новых виртуальных формах, рискуя в какой-то мере утратить свою телесность и разумность, делегируя информационным системам функции управления различными процесса-

ми, в том числе теми, которые были связаны с его атрибутивными качествами. Новые возможности развития виртуального образа жизни человека дают ему широкий выбор в сфере коммуникации, телесности, манифестации своего Я. Эти возможности создают как новые свободы, так и новые зависимости, порождают специфические экзистенциальные проблемы («одинокости в сети», утрату идентичности с реальными социальными группами, стремление к бегству от реальности и др.), с которыми существует «человек информационный». Парадоксом при этом является то, что предельный эскапизм и нарциссизм, уход в микросоциум своего Я превращаются в чрезвычайно открытую макросоциальную глобальную систему, где «все связаны со всеми». И хотя эти связи во многом остаются симулятивными, виртуальными, они становятся доминирующими в сознании «сетевого индивида», организуют его пространство и время, формируют систему ценностей, управляют и манипулируют его миром, создают условия для самораскрытия и познания.

Литература:

1. *Thomas C., Sheth A.* Web Wisdom: An essay on how Web 2.0 and Semantic Web can foster a global knowledge society. *Computers in Human Behavior*. – 2011. – V. 27. Issue 4, July. – P. 1285-1293.
2. *Dolev-Cohen M., Barak A.* Adolescents' use of Instant Messaging as a means of emotional relief // *Computers in Human Behavior*. – 2013. – No. 29(1). – P. 58-63.
3. *Вершинская О.Н.* Социокультурные аспекты электронного развития // *Информационное общество*. – 2013. – № 3. URL: <http://emag.iis.ru/arc/infosoc/emag.nsf/BPA/f37fd9ba7e4a060344257c2a00461e39>. (Veršinskaja O.N. Sociokul'turnye aspekty èlektronnoho razvitija // *Informacionnoe obščestvo*. – 2013. – № 3.)
4. *Newman J.* NSA spied on World of Warcraft, Xbox Live, and Second Life gamers // *PCWorld*. – 2013. – 9 December. URL: <http://www.pcworld.com/article/2070821/nsa-spied-on-world-of-warcraft-xbox-live-and-second-life-gamers.html>.
5. Goffman E. Theorizing the Self in the Age of Advanced Consumer Capitalism *Journal for the Theory of Social Behavior* Article first published online: 26.03.2014. DOI: 10.111. jtsb. 12062.
6. *Прокудин Д.Е.* Проблемы социокультурной адаптации в пространстве компьютерных игр // *Информационное общество*. – 2013. – № 5. URL: <http://emag.iis.ru/arc/infosoc/emag.nsf/BPA/d7d514f08b-b9543644257c46002c3141>. (Prokudin D.E. Problemy sociokul'turnoj adaptacii v prostranstve komp'juternyx igr // *Informacionnoe obščestvo*. – 2013. – № 5.)

7. *Fischer M.A.* Manic Nation: Dr. Peter Whybrow Says We're Addicted to Stress // Pacific Standard. – 2012. – 19 June. URL: <http://www.psmag.com/health/manic-nation-dr-peter-whybrow-says-were-addicted-stress-42695>.
8. *Kornhuber J., Zenses E-M., Lenz B., Stoessel C., Bouna-Pyrrou P., et al.* Low 2D:4D Values Are Associated with Video Game Addiction // PLoS ONE. – 2013. – No. 8(11): e79539. doi:10.1371/journal.pone.0079539.